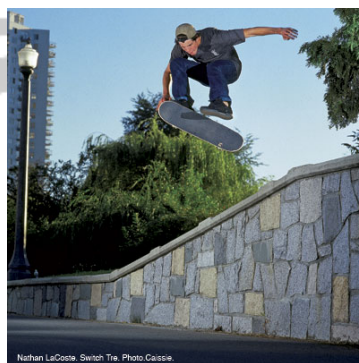


I. 1 Latar Belakang

I. 1. 1 Latar Belakang Pengadaan Proyek

Olahraga merupakan kebutuhan dasar manusia untuk mengolah jasmani manusia agar memiliki jasmani yang sehat. Olahraga dapat dilakukan dengan berbagai jenis olahraga, mulai dari olahraga jalan sampai olahraga yang paling ekstrem. Namun sering kali yang menjadi kendala bagi beberapa jenis olahraga adalah fasilitas yang mendukung aktifitas olahraga tersebut. Hal tersebut dapat kita lihat pada negara atau daerah kita sendiri yang kurang akan fasilitas dan sarana - sarana olahraga.

Melihat kemajuan olahraga di Indonesia sangatlah jauh tertinggal dimata dunia. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya fasilitas dan sarana prasarana pendukung, Bahkan tidak ada sarana bagi sebagian jenis olahraga, seperti olahraga ekstrem (skate, freestyle bike dan olahraga yang menantang lainnya). Khususnya di Yogyakarta seperti olahraga ekstrem “Skateboard” tidak mempunyai sarana atau arena resmi.



Gambar 1.1 Aksi Skater

Sumber ; www.skateboard.com

Para skater di Yogyakarta hanya memanfaatkan fasilitas umum yang bukan arena khusus Skateboard, seperti menggunakan jalan, bawah jembatan, halaman bangunan umum dan halaman kosong sebagai tempat mereka berlatih.



Di Yogyakarta jenis olahraga / permainan ini sangat digemari para remaja belakang ini. Hal ini dapat dilihat dengan terbentuknya atau lahirnya komunitas-komunitas skaterboard di Yogyakarta yang kian bertambah, antara lain seperti tabel dibawah :

Nama Komunitas Skateboard Yogyakarta	Jumlah Anggota
<i>Komunitas Skateboarders Mandala Krida</i>	<i>30 Orang</i>
<i>Komunitas Skateboarders Balai Kota</i>	<i>30 Orang</i>
<i>Komunitas Skateboarders UGM Boulevard</i>	<i>20 Orang</i>
<i>Komunitas Skateboarders UGM Gedung Kehutanan</i>	<i>20 Orang</i>
<i>Komunitas Skateboarders Nitikan</i>	<i>10 Orang</i>
<i>Komunitas Skateboarders Wiratama</i>	<i>10 Orang</i>
<i>Komunitas Skateboarders Pugeran</i>	<i>8 Orang</i>
<i>Komunitas Skateboarders Bawah Jembatan Janti</i>	<i>10 Orang</i>
<i>Komunitas Skateboarders Bintaran (Depan Gereja)</i>	<i>11 Orang</i>
<i>Komunitas Skateboarders Ngasem (Tempat Parkir Mobil)</i>	<i>12 Orang</i>
<i>Komunitas Skateboarders Kota Gede</i>	<i>15 Orang</i>
<i>Komunitas Skateboarders STTA (Depan Kampus STTA)</i>	<i>10 Orang</i>
<i>Komunitas Skateboarders Paseban (Depan Kantor Pemda)</i>	<i>8 Orang</i>
<i>Komunitas Skateboarders Gebang</i>	<i>10 Orang</i>
<i>Komunitas Skateboarders GOR UNY</i>	<i>18 Orang</i>
Jumlah	222 Orang

Tabel 1.1 Komunitas Skate di Yogyakarta
Sumber ; Survei Penulis, 2009

Contoh dari salah satu komunitas Skateboard terbesar di Yogyakarta, yaitu komunitas skateboard Mandala Krida yang sedang berlatih. Karena minimnya fasilitas Skateboard di Yogyakarta, mereka tidak bisa merealisasikan keinginan mereka untuk bermain Skateboard dengan leluasa karena untuk berlatih saja harus mencari lokasi yang bisa digunakan, waktu yang tepat (lokasi permainan sedang sepi / tidak termanfaatkan) serta harus membuat sarana atau fasilitas Skateboard sendiri.



12002

Boby Angithino Helatha

Jogja Skatepark

Bab 11 Tinjauan Skateboard



Gambar 1.2 Aksi Skater Mandala Krida

Sumber ; Foto Pribadi, 2009

Melihat banyaknya komunitas yang bermunculan maka Yogyakarta memiliki bakat *skater* yang akan tumbuh dan terus berkembang. Mengingat latar belakang Yogyakarta yang merupakan Kota Pendidikan sehingga banyak diminati para remaja dalam melanjutkan studinya, sehingga kota Yogyakarta berpotensi tinggi dan pesat jumlah penduduknya setiap tahun yang didominasi oleh para remaja. Sedangkan para skater pada umumnya dari kalangan remaja atau pelajar.

Dengan latar belakang Kota Yogyakarta maka dipastikan kian hari semakin padat penduduknya, khususnya didominasi oleh kaum pelajar atau remaja. Untuk mendukung aktifitas penduduk D.I. Yogyakarta maka berbagai sarana dan prasarana serta fasilitas pelengkap dan penunjang sangat dibutuhkan, salah satunya melihat dari sektor olahraga maka penyediaan fasilitas pelengkap olahraga pun sepantasnya disediakan.

Melihat faktor-faktor tersebut dan potensi Yogyakarta sebagai Kota Pendidikan serta pesatnya pertumbuhan penduduk yang pada umumnya didominasi oleh kaum remaja atau pelajar maka perlunya wadah yang dapat mewadahi olahraga Skateboard tersebut demi mengembangkan potensi-potensi yang terpendam serta memajukan kemajuan olahraga di Indonesia khususnya di Yogyakarta

I. 1. 2 Latar Belakang Permasalahan

Tidak adanya fasilitas olahraga khususnya untuk permainan Skateboard di Yogyakarta merupakan sebagian kecil dari hambatan bagi kemajuan kegiatan

olahraga Skateboard di Indonesia. Untuk tetap memajukan olahraga di Indonesia khususnya Yogyakarta maka salah satu faktor yang perlu dikembangkan adalah pengadaan fasilitas. Dengan demikian perlu adanya wadah yang dapat mengembangkan bakat - bakat dalam olahraga Skateboard dan rekreasinya yang dikenal dengan Skatepark.

Perancangan Skateboard di Yogyakarta bertujuan untuk mewadahi kegiatan olahraga dan rekreasi Skateboard. Sebagai sarana dan fasilitas olahraga, Skatepark merupakan tempat latihan, tempat penyelenggaraan event pertandingan, dan sebagai tempat penyedia alat - alat atau perlengkapan Skateboard, serta sebagai sarana rekreasi.

Namun sebagai sarana olahraga dan rekreasi Skateboarding, perencanaan Skatepark di Yogyakarta tidak hanya sekedar memenuhi tuntutan pewadahan aktivitasnya saja, tetapi Skatepark tersebut nantinya harus mampu menjawab permasalahan - permasalahan yang muncul dari isu-isu yang berkembang tersebut, yaitu :

- Sebagai sarana olahraga, Skatepark diharapkan mampu menciptakan suasana Skateboard yang memacu minat skater dalam bereksplorasi
- Sebagai sarana rekreasi, Skatepark diharapkan mampu menunjukkan dan mengangkat nilai hiburan permainan Skateboard yang kreatif.

Sehingga dengan adanya Skatepark ini tidak hanya sebagai sarana pelengkap dalam olahraga namun dapat menjadi suatu *icon* yang baru bagi kehidupan masyarakat setempat khususnya D.I. Yogyakarta

I. 2 Rumusan Masalah

Bagaimana wujud desain bangunan “Jogja Skatepark” di Yogyakarta sebagai sarana Olahraga dan Rekreasi melalui pengolahan bentuk dan tata ruang bangunan dengan pendekatan analogi dari papan Skate yang diharapkan menjadi *icon* yang representatif bagi Olahraga Skateboard



I. 3 Tujuan dan Sasaran

I. 3. 1 Tujuan

Mewujudkan Jogja Skatepark di Yogyakarta, merupakan salah satu upaya dari pengembangan olahraga tersebut yang mana selama ini tidak mendapat kesempatan bagi mereka untuk bereksplorasi melalui sarana yang memadai. Sehingga dengan adanya Skatepark di Yogyakarta Diharapkan nanti bangunan ini dapat menjadi wadah kegiatan Olahraga Skateboard (yang memfasilitasi kegiatan latihan dan event pertandingan Skateboard setingkat nasional sampai tingkat Internasional) dan rekreasi (sebagai sarana hiburan) yang nantinya dapat menjadi salah satu alternatif sarana hiburan bagi masyarakat Yogyakarta khususnya bagi para Skater mania.

I. 3.2 Sasaran

Sasaran yang akan dicapai adalah menyusun konsep perencanaan dan perancangan Jogja Skatepark yang rekreatif melalui pengolahan fasad dan tata ruang bangunan yang mengadopsi bentuk papan Skateboard agar menjadi daya tarik minat para Skater dan pengunjung terhadap bangunan Jogja Skatepark.

1. 4 Lingkup Pembahasan

1. 4. 1 Materi studi

Pembahasan dibatasi hanya pada masalah-masalah dalam lingkup disiplin ilmu arsitektur, yakni pada pola perancangan arsitektur, pembahasan orientasi dan bentuk bangunan yang ditinjau dari kegiatan, view, dan iklim lingkungan. Pendekatan-pendekatan teori ataupun analisa secara singkat berdasarkan teori dan logika. Kajian tentang Skatepark sebagai wadah dan sarana olahraga serta sebagai sarana rekreasi, dengan menitikberatkan pada penyelesaian masalah.



1. 4. 2 Pendekatan Studi

Pendekatan studi dilakukan terhadap transformasi bentuk dari papan Skateboard sebagai ide bentuk bangunan utama yang nantinya diharapkan dapat menjadi daya tarik atau *icon*

1. 5 Metoda Pembahasan

Pembahasan melalui pengumpulan data yang dilakukan melalui searching, browsing di Internet, studi literatur dan media (majalah-majalah, buku-buku dll), yang berkaitan dengan Skateboarding, Skatepark, jenis kegiatan, kebutuhan ruang, dan juga elemen-elemen arsitektur. Hal ini digunakan sebagai pedoman dalam menyelesaikan permasalahan

I. 6 Sistematika Penulisan

Bab I : Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang pengadaan proyek, latar belakang permasalahan, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, dan sistematika penulisan.

Bab II : Tinjauan Skateboard

Berisi tentang sejarah Skateboard, sejarah Skateboard masuk Indonesia dan perkembangannya, perkembangan Skateboard di Yogyakarta.

Bab III: Spesifikasi Proyek

Tinjauan potensi Yogyakarta secara umum sebagai lokasi proyek Jogja Skatepark, dan gambaran Skatepark di Yogyakarta sebagai sarana Olahraga dan Rekreasi

Bab IV : Analisis

Bab ini menjelaskan mengenai analisis data yang telah diperoleh



untuk menjawab rumusan masalah yang ada pada bab pendahuluan. Adapun analisis data yang digunakan adalah data-data yang telah diperoleh untuk mendukung perencanaan proyek ini.

Bab V : Konsep Perencanaan Dan Perancangan “Jogja Skatepark”

Berisi konsep-konsep yang akan diterapkan dalam perancangan bangunan, yakni solusi dari analisis permasalahan di bab sebelumnya.

